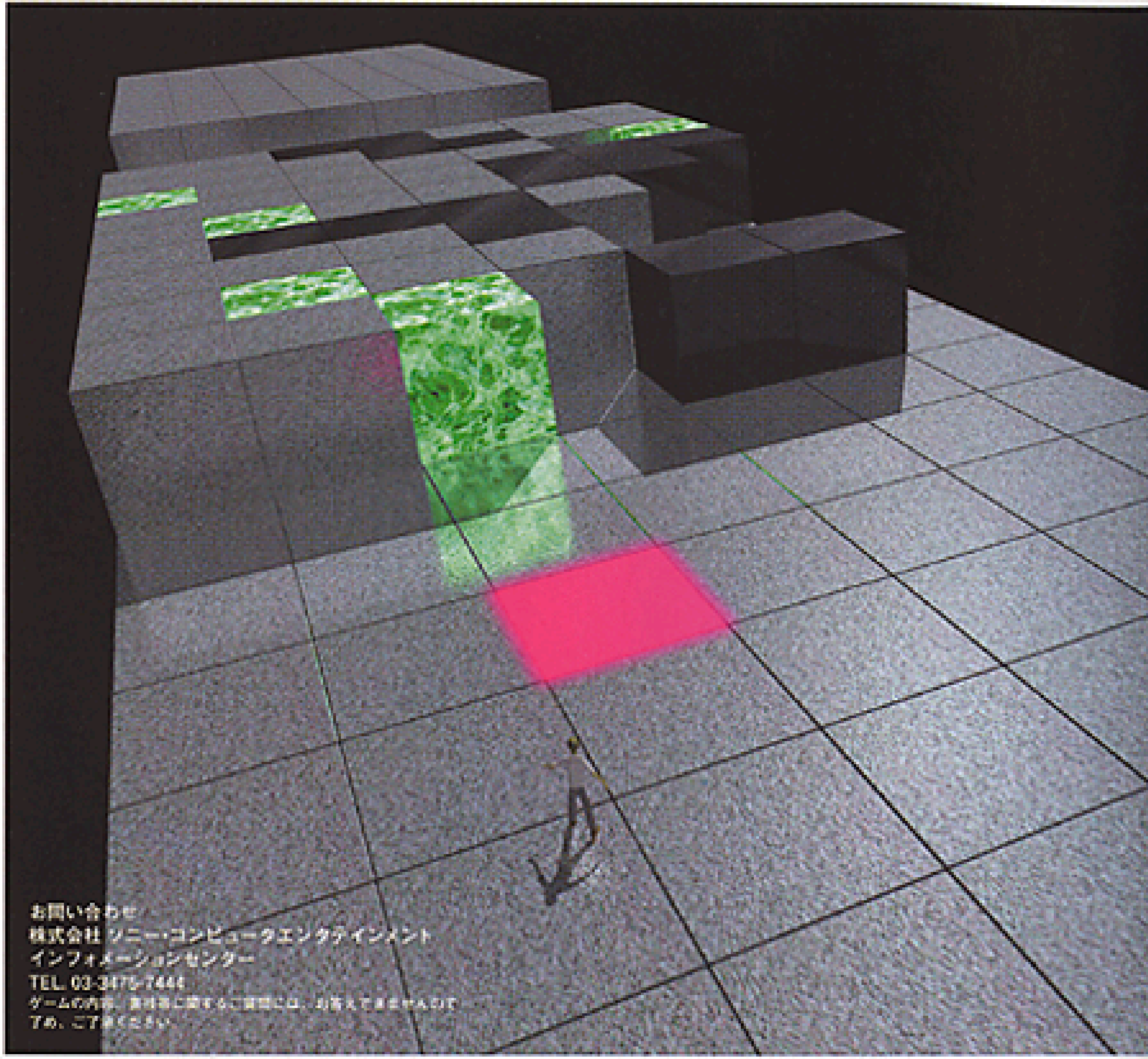
# I.Q.

## Intelligent Qube™

PlayStation

MADE IN JAPAN



お問い合わせ
株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター
TEL. 03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問には、お答えできませんので予め、ご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1-2人

メモリーカード 1-9ブロック

SCPS 10029



# Intelligent Qube™

## Contents

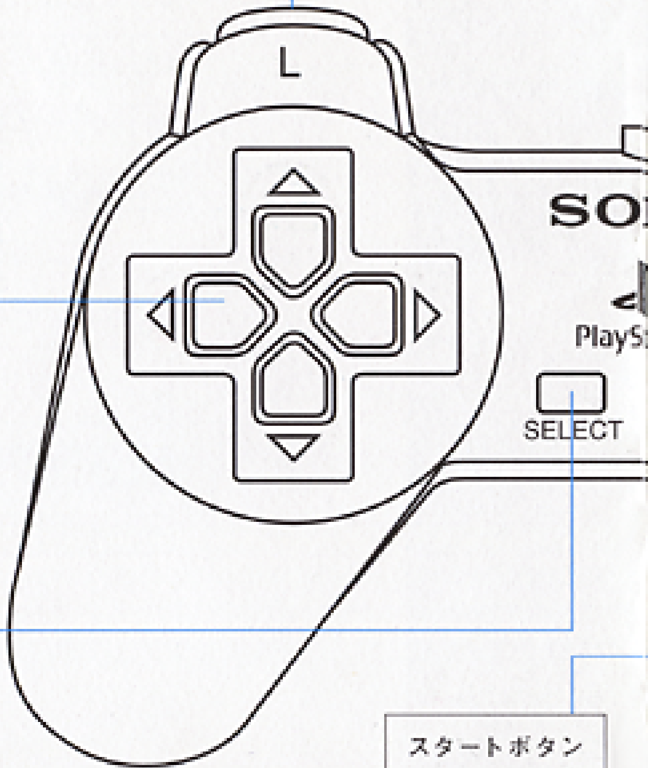


I.Qは、Intelligent Qubeの略で、知能指数とは何の関係もありません。

# コントローラの使い方

**L1ボタン、R1ボタン**

死角をなくすために、視点を左右に動かす時に使用
R2ボタン、L2ボタンは使用しません。




**方向キー**

人物の移動、コマンドの
選択時に使用します。
ゲーム時はステージ上のキャラクターを
左右、前後に移動します。

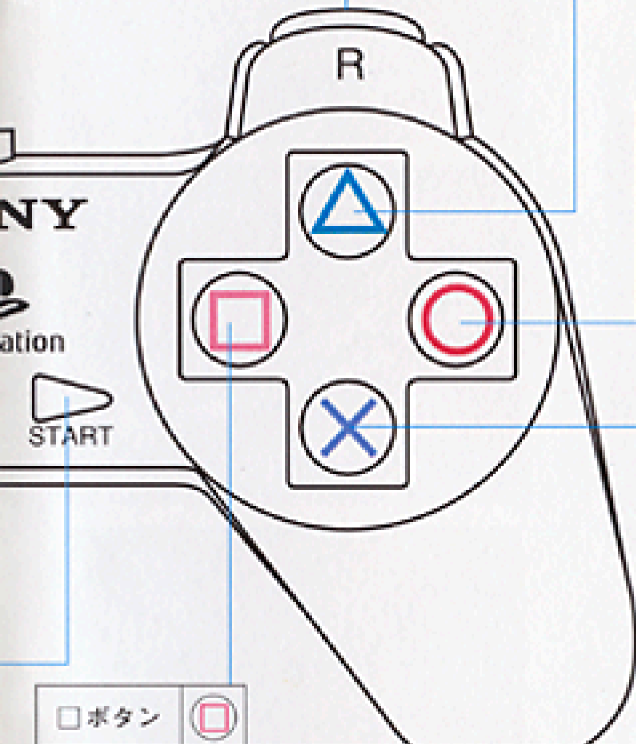
**セレクトボタン**

使用しません

**スタートボタン**

ゲームの一時中断、セレクト画面の
呼び出しに使用します。

します。




△ボタン

アドバンテージキューブを捕獲すると
出現するアドバンテージゾーンを
利用する時に使用します。

○ボタン

キューブを捕獲する際に使用します。
一度押すとマーキングが行われ、
もう一度押すとマーキングを
消し、上に乗っているキューブを
捕獲することができます。

×ボタン

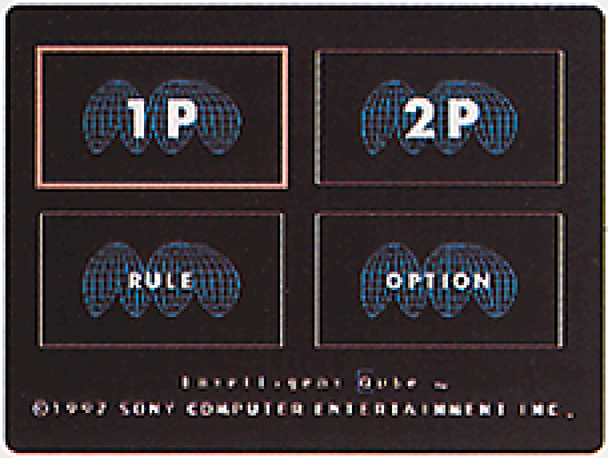
使用しません

□ボタン

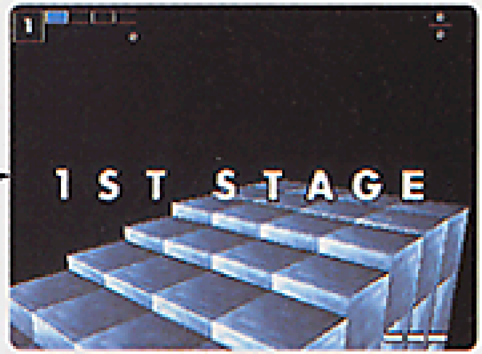
キューブを手前に早送りすることができます。
フォービドゥンキューブだけが
残ったときなどに利用します。

※このコントローラの使い方は、
KEYCONFIGによって変更することができます。

# 全体構成

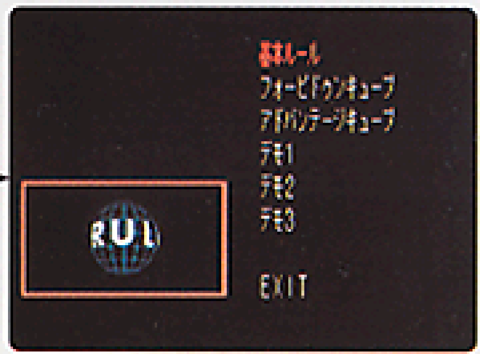



選びたいモードにカーソルを
合わせ、◯ボタンを押すと
そのモードに入ることができます。









## 1P

1人用モードです。規定数の問題をクリアすれば、次のステージへと進めます。
全ステージをクリアするか、
ゲームオーバーになると、得点とI.Qが表示されます。

## 2P

2人用対戦モードです。
P1とP2が交互に問題に挑んでいき、
先に5問クリアした方が勝ちとなります。

## RULE

1人用のルールを
実際のゲーム画面で説明するモードです。
ゲームプレイのデモも
見ることができます。




## OPTION

環境設定を行うモードです。
設定したい項目にカーソルを合わせ、
◯ボタンを押してください。

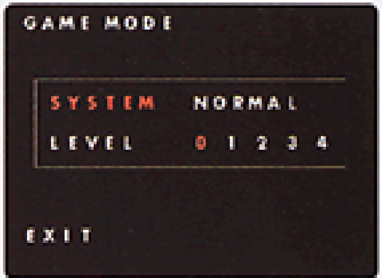
## KEYCONFIG

ボタン操作を替えることができます。



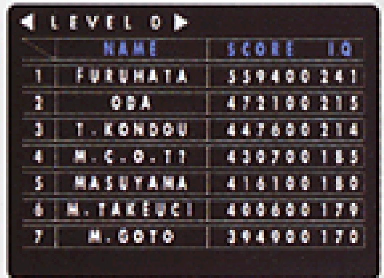

## GAME MODE

ゲームのレベル設定と、サウンドのステレオ・モノラル切り替えを行えます。




## RANKING

I.Qの高い順に1位から10位までのランキングを、レベル別に表示します。







## MEMORY CARD

メモリーカードへスコアや環境設定した内容をSAVE(保存)したり、保存してあるデータをLOAD(呼び出し)することができます。



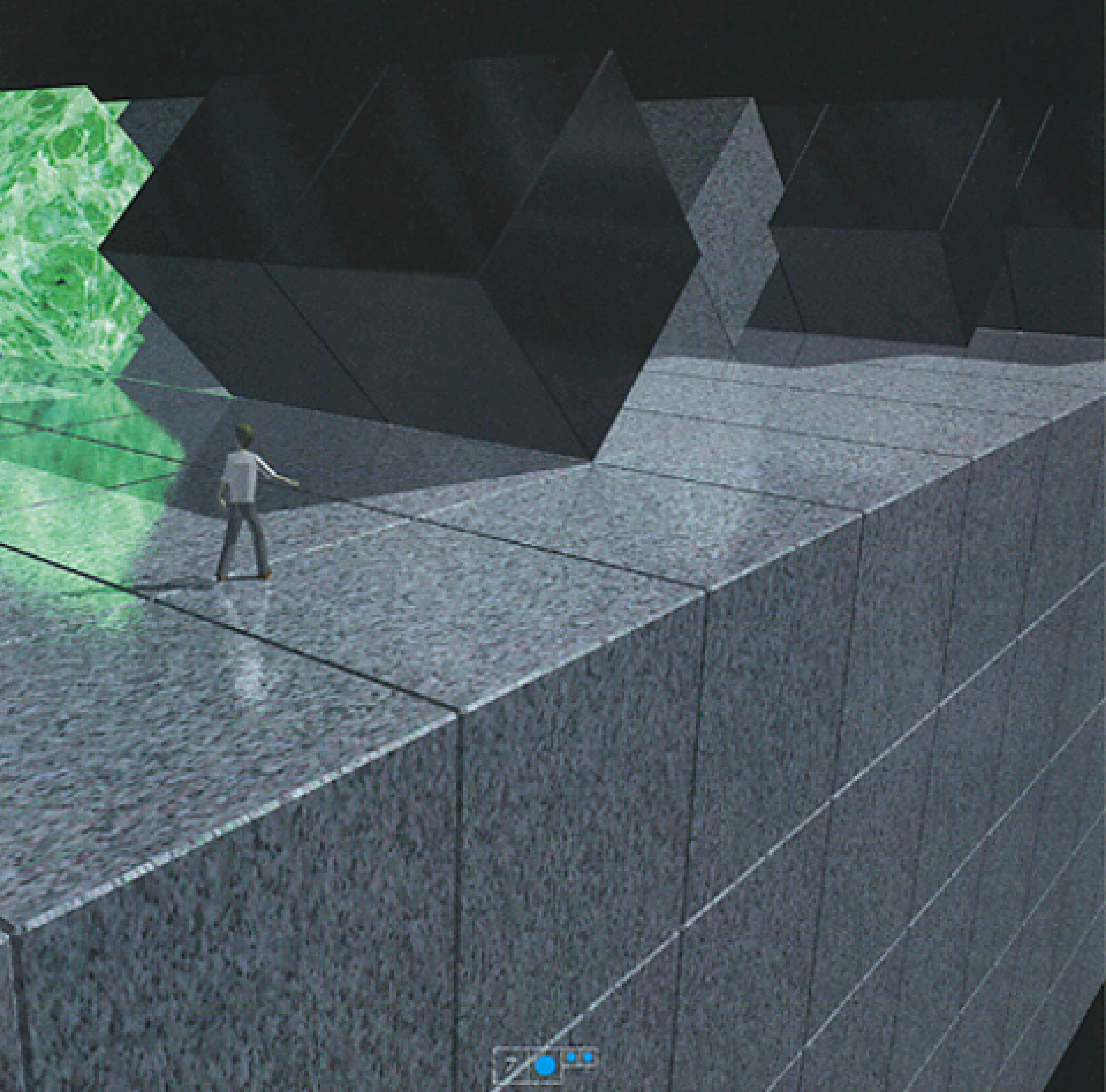

## TEXTURE

ステージの色を替えることができます。




## PLAYER

プレイヤーを見ることができます。

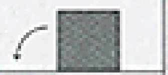


# ゲームの仕方・1P

『I.Q』は、思考と反射神経を駆使し、
迫りくるキューブを次々に捕獲（消去）していく頭脳ゲームです。
プレイヤーがステージ上から転落するとゲームオーバーです。
いかに効率よくキューブを消して行くかによって、
得点とI.Qが算出されます。

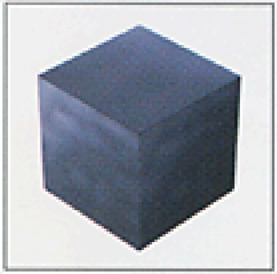
効率の良い消し方とは、出来るだけ少ない歩数で問題を消すということです。歩数はプレイヤーがひとつめのキューブを沈めた時から数えられます。

ひとマス前進することを一歩と数えます。



## 捕獲すべきキューブ

得点になります。



### ノーマルキューブ

ステージと同じ色のキューブ。




捕獲＝100点
アドバンテージゾーンで捕獲
＝200点

逃してステージ手前に落下させてしまうと、その数に応じてステージが崩壊してしまいます。



### アドバンテージキューブ

緑色のキューブ。
このキューブを捕獲すると沈んだ場所が緑色に光り、その状態で△ボタンを押すとアドバンテージゾーンが爆発し、広い範囲のエリアでキューブを一度に捕獲することができます。

同上

同上

## 捕獲してはいけないキューブ

ステージが崩れてしまいます。



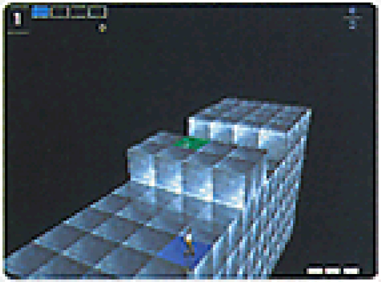
### フォービドゥンキューブ

黒い色をしたキューブ。
フォービドゥンキューブは捕獲しないで、ステージ手前に落下させてください。

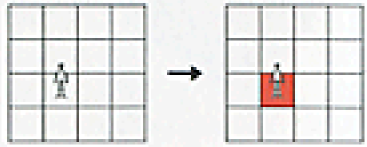
捕獲＝0点

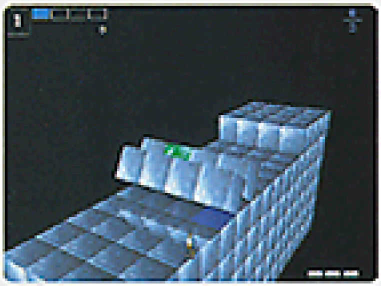
捕獲してしまうと、ひとつにつきステージが一行手前から崩壊してしまいます。

# 捕獲

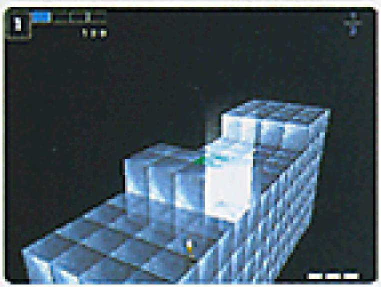


まず、最初に○ボタンを押してください、
プレイヤーの足元の地面にマーキング
することができます。





次に、そのマーキングされた
エリアの上にキューブが
乗った時に再び○ボタンを押すと、

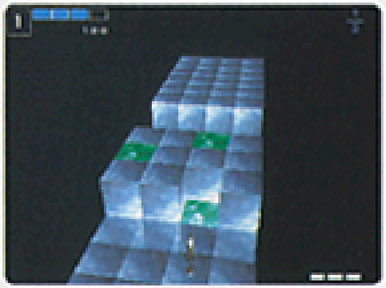


そのキューブを地面に沈めることが出来ます。

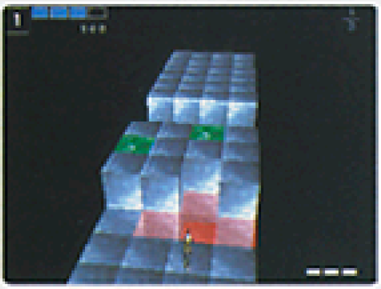
これを、捕獲といいます。



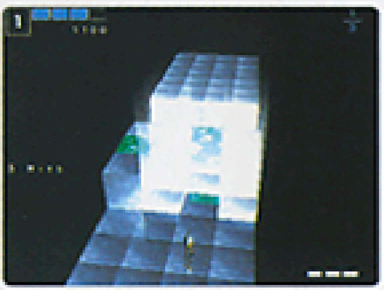
# アドバンテージゾーンの爆発



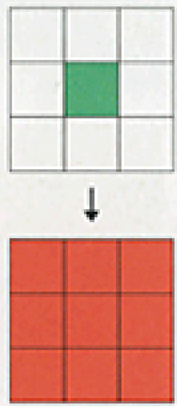
緑色のアドバンテージキューブを沈めると
ステージに緑色のマークが残ります。



その状態で△ボタンを押すと、そのマークを中心に
ひとまわり拡大したエリアにマークを
爆発させることができ、

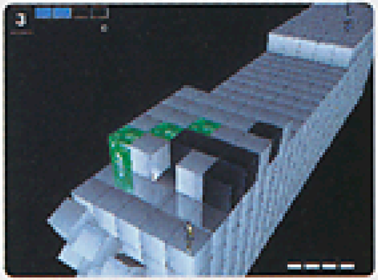


その上にあるキューブを
すべて沈めることができます。

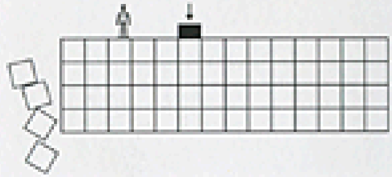


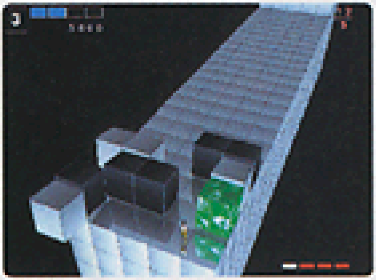
爆発

# ステージの崩壊

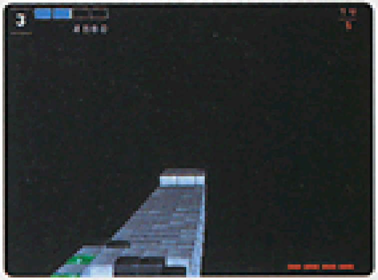


黒いフォービドゥンキューブを誤って捕獲すると、
ひとつにつき一行ステージが崩壊してしまいます。

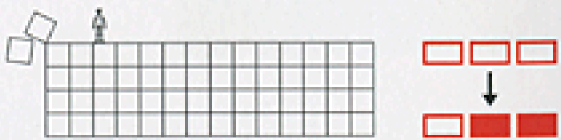




また、ノーマル、アドバンテージキューブを、
ステージの幅のマス数、手前に落下させてしまった
場合も、ステージが一行崩壊してしまいます。
そして、画面右下のブロックメーターに、
落としたブロックが赤くカウントされます。



プレイヤーが、キューブに踏まれてしまうと、
その問題は自動的に早送りされ手前に
落下してしまいます。その時、すべてのキューブは
ブロックメーターにカウントされてしまいます。



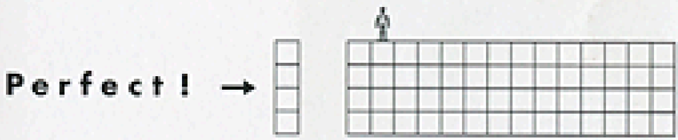
# パーフェクト



ノーマルとアドバンテージキューブをすべて捕獲し、
フォービドゥンキューブを手前に
落とすことができると、




パーフェクトとなり、ステージが一行追加され、
パーフェクトボーナスが得られます。







その時、画面右上の模範歩数によって、
パーフェクトボーナスが異なって
加算されます。

$$\frac{\text{その時の歩数}}{\text{模範歩数}}$$

例）

$\frac{4}{5}$ ＝10000点（模範歩数未満）

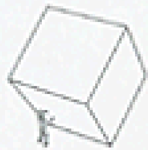
$\frac{5}{5}$ ＝5000点（模範歩数）

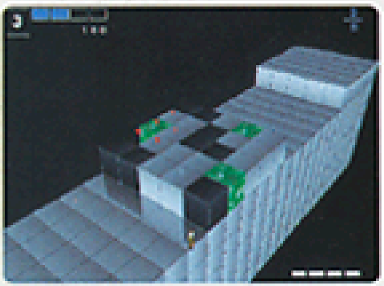
$\frac{6}{5}$ ＝1000点（模範歩数オーバー）

## アゲイン



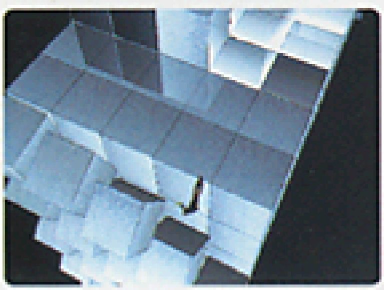

プレイヤーがキューブに踏みつぶされて、
早送りされてしまうと



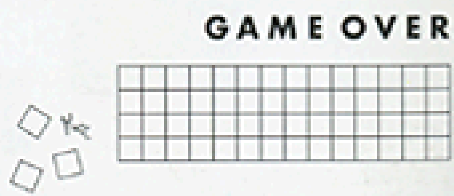


「Again!」と表示され、
次の問題は再び同じ問題があらわれます。
（ステージ上に問題がのこっている場合）

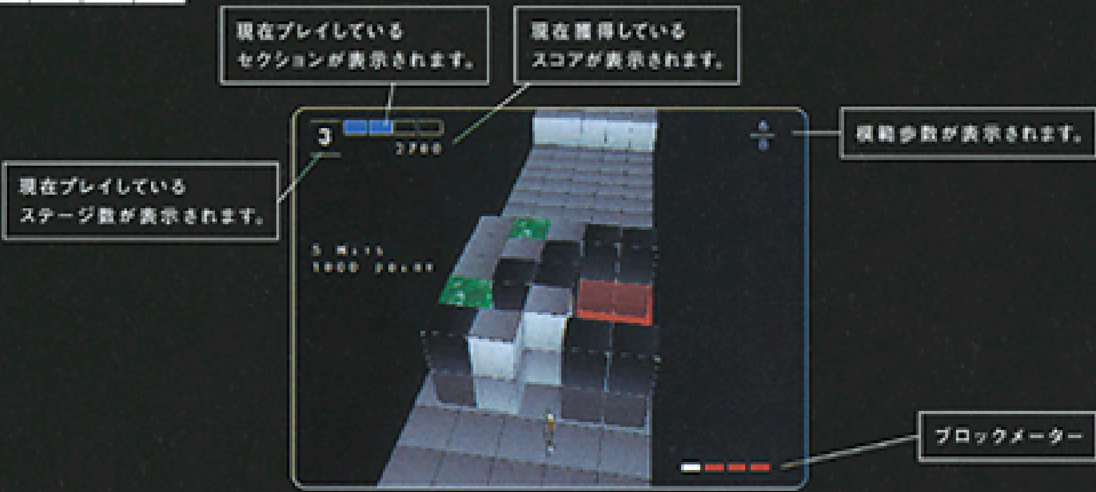
## ゲームオーバー



プレイヤーがステージから落ちてしまうと、
ゲームオーバーとなります。



## 基本画面




## ポーズ画面

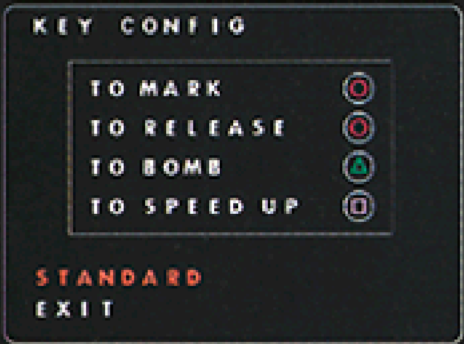
ゲーム中にスタートボタンを押すとゲームが一時中断され、
次の画面が表示されます。




- **CAMERA 1**　ゲームプレイ中の視点の動きを3種類の中から選べます。
- **CANCEL**　選択して、○ボタンを押すと、ゲームを再開できます。
- **RESTART**　選択して、○ボタンを押すと、プレイしているステージの最初からゲームを始められます。その時、スコアはリセットされてしまいます。
- **RESET**　選択して、○ボタンを押すとゲームを中止して、セレクト画面に戻ることができます。

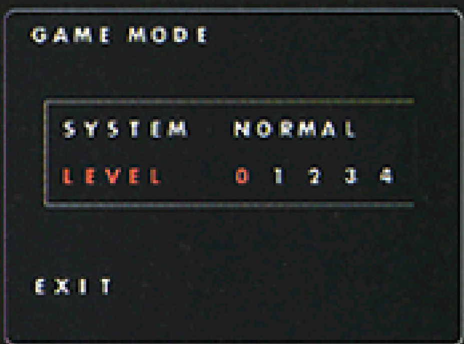
ポーズ画面表示中に×ボタンを押すと、ゲームを再開できます。

# KEYCONFIG



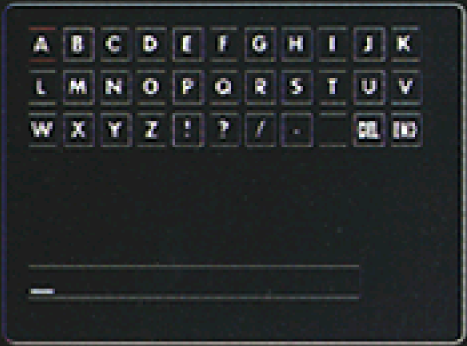

コントローラ操作を、替えることができます。
方向キーで、ワクの中から組み合わせを選び、
よければ○ボタンを押してください。
STANDARDで標準操作に戻ります。

# GAMEMODE



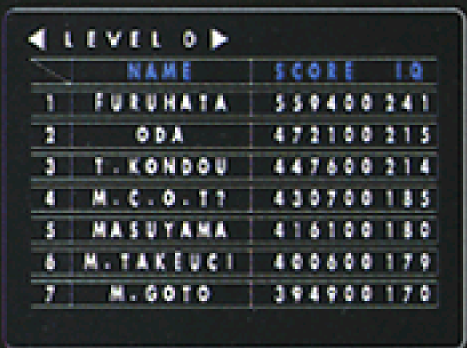

SYSTEMとLEVELを
切り替えることができます。

## NAME ENTRY




ゲームをクリアした場合か、
ゲームオーバーになったとき、
I.Qがランキング入りしていると表示されます。
方向キーで選びたい文字にあわせ、
よければ◯ボタンを押してください。
終わりたい時はENDを押してください。

## RANKING



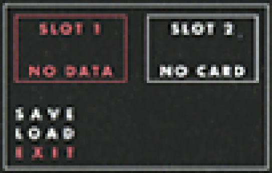

I.Qの高い順に10位までのランキングを、
レベル別に表示します。
方向キーで上下にスクロールすることができます。
レベルの切り替えはL1、R1ボタンを使用します。

# ノーマルモードのSAVE/LOAD

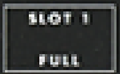
別売のメモリーカードを使うことにより、ランキングなどのデータを保存することができます。
プレイステーションのメモリーカード差込口（スロット）1（2）にメモリーカードを差し込んでから「OPTION」の「MEMORY　CARD」を選択してください。
メモリーカードのデータ記録用ブロックをNORMAL　MODEのみSAVEする場合は1ブロック使用し、ORIGINAL　MODEで問題のSAVEをする場合には8ブロック使用します。どちらもSAVEする場合には合計9ブロックの空きが必要になります。

セーブの仕方

1　メモリーカードをスロット1（2）に差して下さい。
2　セレクト画面でOPTION→MEMORY　CARDを選択して下さい。
3　メモリーカードをスロット1に差している場合、次のような画面表示になります。




4　次のような画面表示になった場合、メモリーカードの空きブロックが足りません。
空きブロックを作るか、空きブロックのある別のメモリーカードを使用してください。




5　方向キーでSAVEを選択して、◎ボタンを押します。
6　確認メニューが表示されますので、SAVEしたい場合はYESを選択して◎ボタンを押してください。
NOを選択するとSAVEは行われず、MEMORY　CARD画面に戻ります。
7　データのSAVE中はプログレス（進行）バーが表示されます。



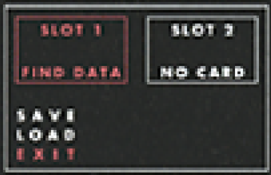
8　SAVEが完了するとFIND　DATAと表示されます。
9　すでにI.QのデータがメモリーカードにSAVEされている状態（FIND　DATAと表示されている場合）で、さらにSAVEを行おうとすると確認メニューに上書きの注意が表示されます。上書きしてよい場合のみYESを選択してください。
10　未フォーマット（初期化）のメモリーカードをスロット1（2）に差してMEMORY　CARD画面に入ると、次のような画面表示が表れます。




11　YESを選択すると、メモリーカードがフォーマットされ、データをSAVEできるようになります。

---

LOADの仕方
1　I.QのデータがSAVEされているメモリーカードをスロット1（2）に差す。
2　セレクト画面でOPTION→MEMORY　CARDを選択して下さい。
3　メモリーカードをスロット1に差している場合、次のような画面表示になります。




4　方向キーでLOADを選択して、○ボタンを押します。
5　確認メニューが表示されますので、LOADしたい場合はYESを選択して○ボタンを押してください。NOを選択するとLOADは行われず、MEMORY　CARD画面に戻ります。
6　データのLOAD中はプログレス（進行）バーが表示されます。

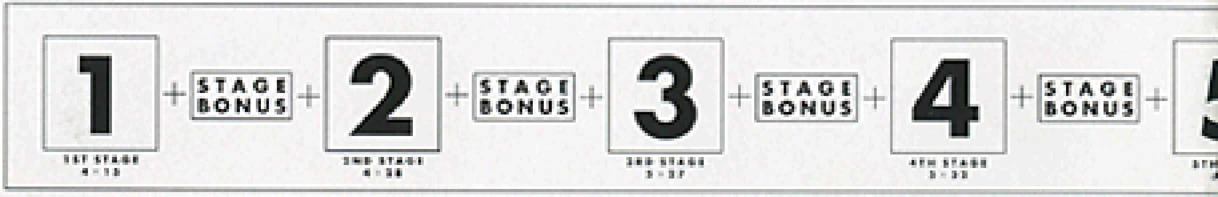


7　LOADが完了するとプログレス（進行）バーの表示は消えます。

注意：データのSAVEやLOAD中にメモリーカードの抜き差しを絶対に行わないでください。データを壊してしまう恐れがあります。

# ステージ構成

第1～第8ステージとFINALステージの、
全9ステージで構成されています。
FINALステージは第8ステージをクリアしなければ
コンティニュー画面には表示されません。



## 得点・I.Q

### 各ステージの得点

キューブを捕獲すると、100点が得点に加算されます。
アドバンテージゾーンを利用して捕獲すると、
キューブの得点が200点となります。

### パーフェクトボーナス

パーフェクトを達成するとボーナス得点が得られ、
さらにステージが1行追加されます。

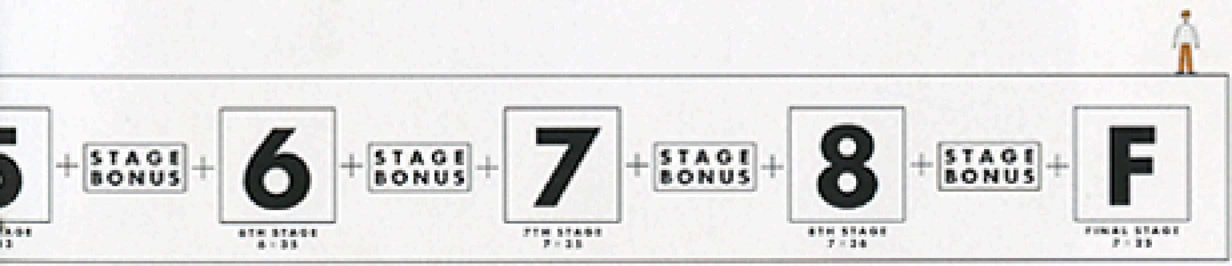
＋

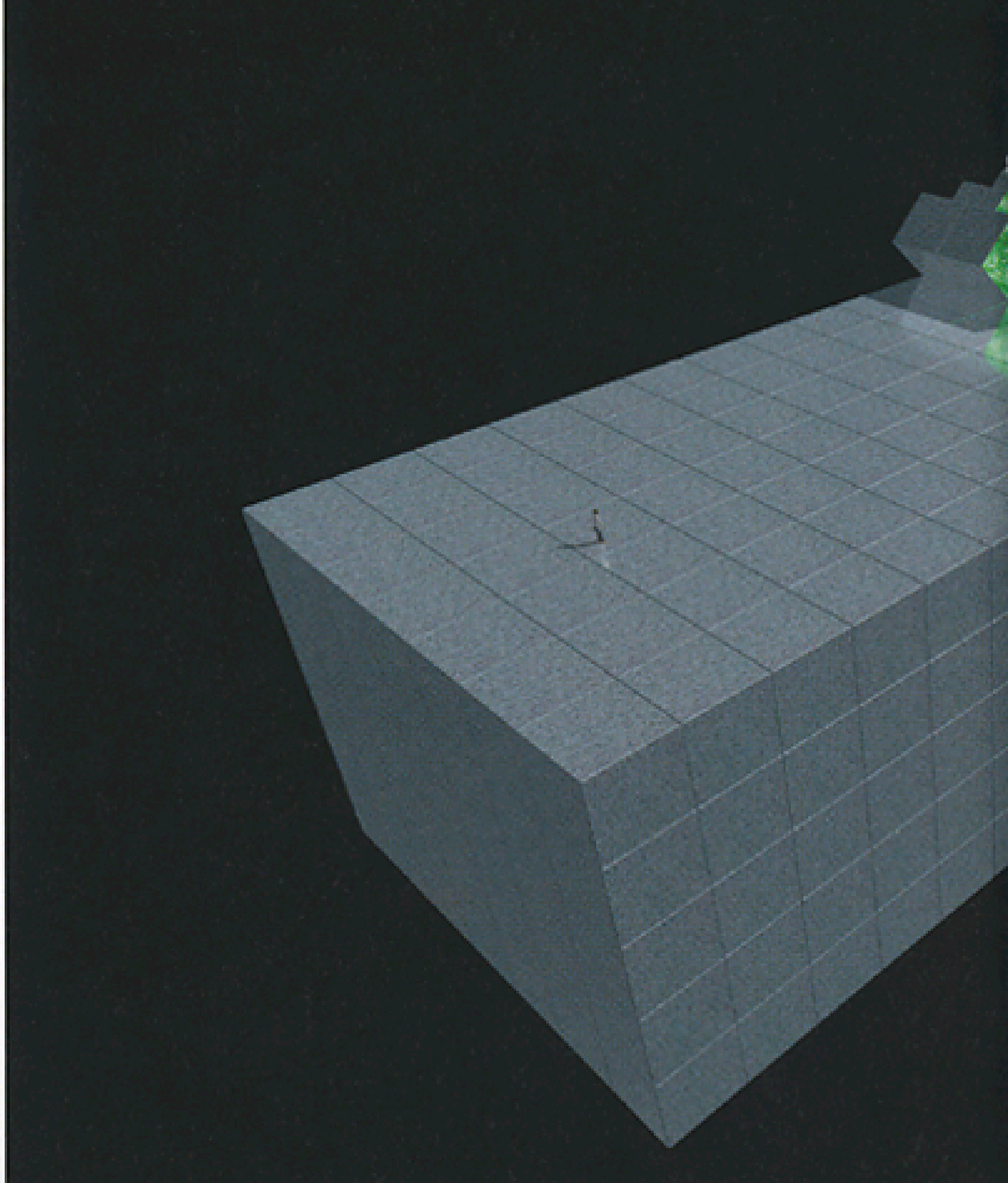
### 各ステージのステージボーナス

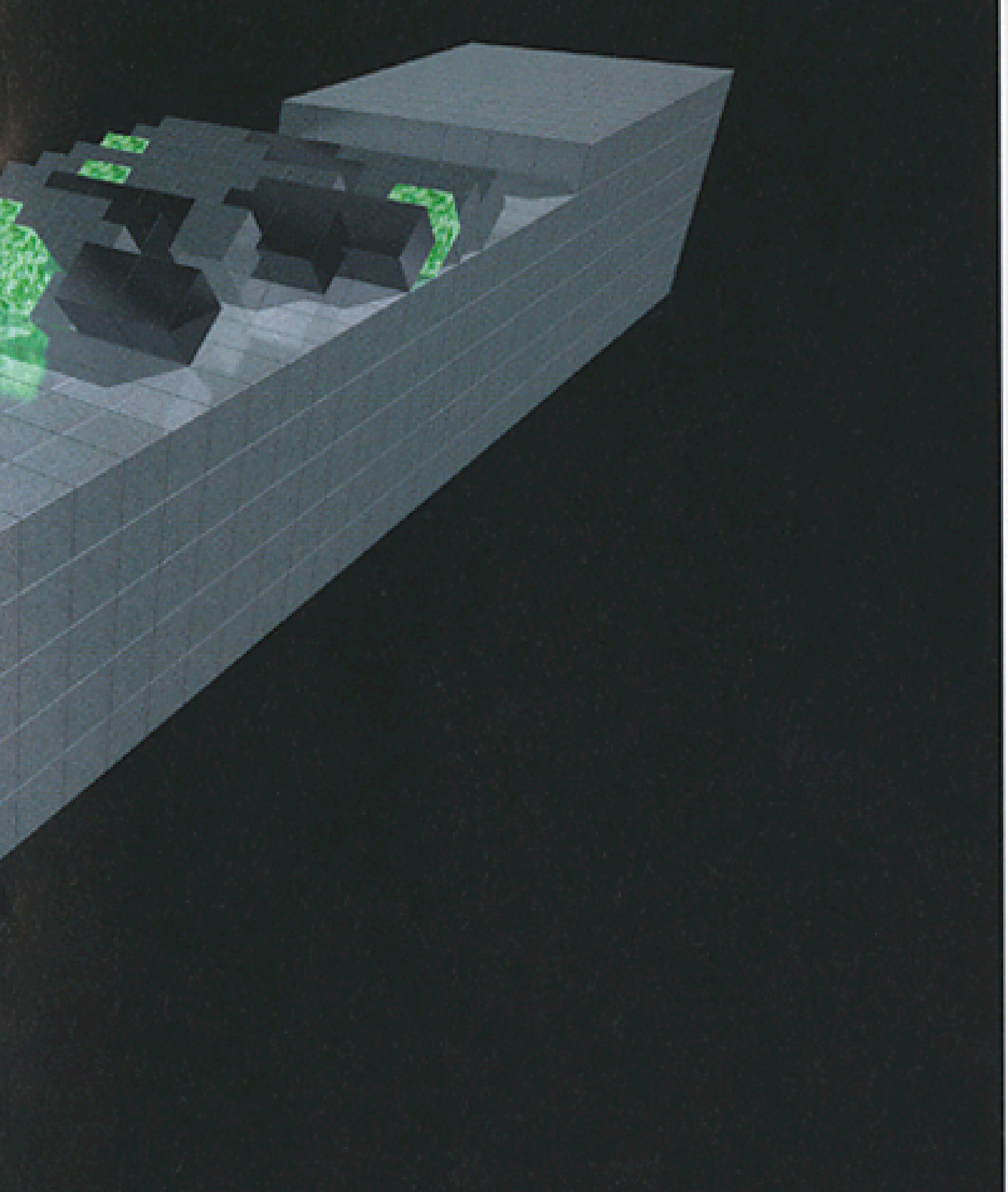
ステージをクリアすると、残ったステージの
行数に応じたボーナス得点が得られます。

**総得点** → **I.Q**

いかに効率よくキューブを
消去するかが、高得点、高I.Qを
とるためのポイントとなります。







CG: MASAYOSHI OBATA

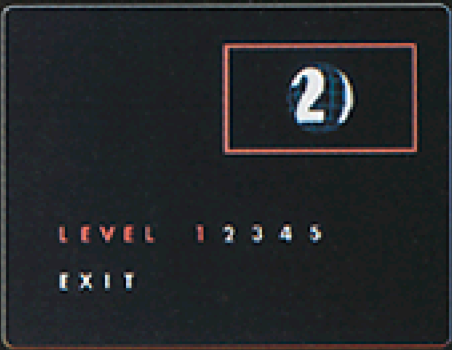
# 2P

1Pと基本操作は変わりません。

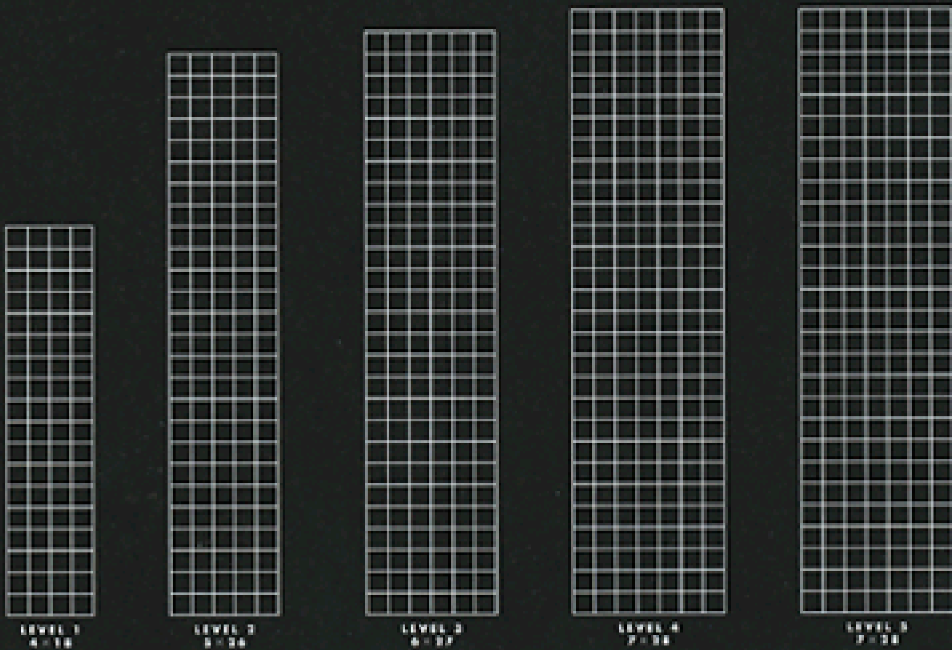


2Pは、プレイヤー1と2が交互に操作するモードです。
それぞれのプレイヤーは出現する問題を
Perfect!でクリアしなくてはいけません。

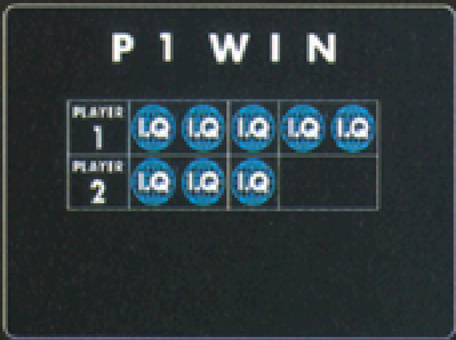
セレクト画面で、2Pを選択すると次の画面が表示されます。




LEVELを選択して◯ボタンを押すと、
2Pのゲームが始まります。
EXITを選択して◯ボタンを押すと、
セレクト画面に戻ります。



## 2P得点表

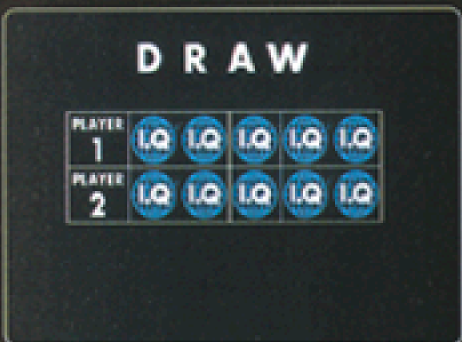



WIN

問題をクリアするごとにI.Qマークが加算され、
2点差以上つけて、先に5ポイントとった方が勝ちとなります。
問題をクリアできなかった場合、
同じ問題が次のプレイヤーに対して出題されます。
両プレイヤーが2回ずつ同じ問題を失敗すると、
次の新しい問題が現れます。






## DEUCE/DRAW

P1とP2が4対4で並んだ時は、DEUCEとなり
その時点から、先に2ポイント連取した方が勝ちとなります。
そこで、1-1になった場合ジュースアゲインとなり、再び続けて2点とらなければいけません。




10回戦で勝負がつかなかった場合はDRAWとなります。



# オリジナルモード

I.Qには、ユーザーが自由に問題を作成できるORIGINAL MODEが用意されています。

問題作成の仕方

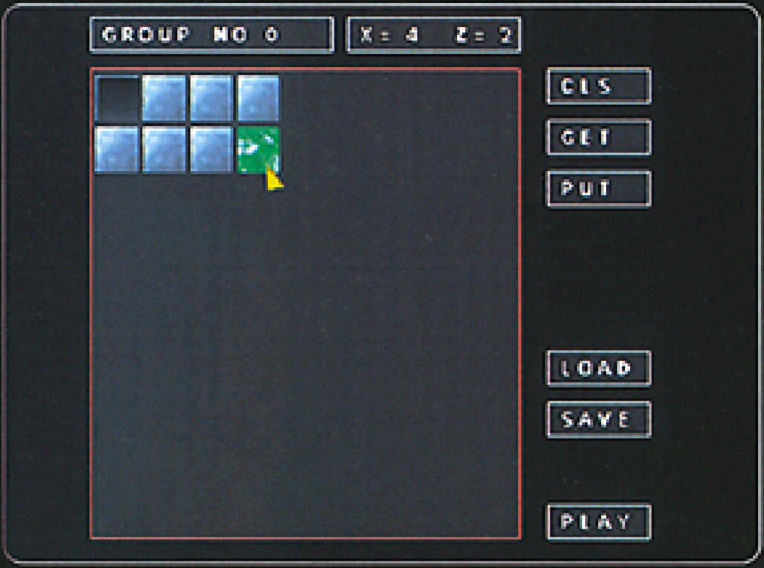
1　I.Qを一度クリアします。

2　セレクト画面でOPTIONのGAME MODEを選びます。

3　SYSTEMをORIGINALに切り替えます。

4　セレクト画面に戻り、1Pを選択します。ORIGINAL MODEに切り替えた場合、2PとRULEは選択できなくなります。

5　問題作成画面が表示されます。



各項目にカーソルを重ねて枠が赤くなると選択可能な状態になります。
変更したいキューブのマスにカーソルを重ね、○ボタンを押すことで種類を切り替えることができます。

**ＧＲＯＵＰ　ＮＯ　０**

選択して○ボタンと×ボタンを使用してＧＲＯＵＰ　ＮＯを切り替えます。

**Ｘ＝４　Ｚ＝２**

選択して○ボタンを押すと、次のような枠が現われます。
作りたい大きさの問題番号にカーソルを重ね、○ボタンを押します。

| | |
|---|---|
| Ｘ＝４ | Ｚ＝２ |
| Ｘ＝４ | Ｚ＝３ |
| Ｘ＝４ | Ｚ＝４ |
| Ｘ＝４ | Ｚ＝５ |
| Ｘ＝４ | Ｚ＝６ |
| Ｘ＝５ | Ｚ＝４ |
| Ｘ＝５ | Ｚ＝５ |
| Ｘ＝５ | Ｚ＝６ |
| Ｘ＝５ | Ｚ＝７ |
| Ｘ＝５ | Ｚ＝８ |
| Ｘ＝６ | Ｚ＝６ |
| Ｘ＝６ | Ｚ＝７ |
| Ｘ＝６ | Ｚ＝８ |
| Ｘ＝６ | Ｚ＝９ |
| Ｘ＝７ | Ｚ＝７ |
| Ｘ＝７ | Ｚ＝８ |
| Ｘ＝７ | Ｚ＝９ |

**ＣＬＳ**

選択して○ボタンを押すことで、すべてのキューブを
ノーマル→アドバンテージ→フォービドゥンの順番に切り替えることができます。

**ＧＥＴ**

選択したときに表示されている問題の組み合わせを、一時的に記憶します。

**ＰＵＴ**

ＧＥＴで記憶した問題の組み合わせに、現在表示されている問題と置き換えます。

**ＬＯＡＤ**

メモリーカードにＳＡＶＥしてある問題を読み込むときに使用します。

**ＳＡＶＥ**

作成した問題をメモリーカードにＳＡＶＥします。
問題をＳＡＶＥしないでＮＯＲＭＡＬ　ＭＯＤＥに切り替えてしまうと、
通常の問題に戻ってしまいます。

**ＰＬＡＹ**

作成した問題でゲームを始めます。

ＯＲＩＧＩＮＡＬ　ＭＯＤＥのゲームプレイ中に、スタートボタンでポーズ画面を表示させＲＥＳＥＴを
選択すると、セレクト画面に戻ることができます。ＮＯＲＭＡＬ　ＭＯＤＥに戻す場合はＳＹＳＴＥＭを
ＮＯＲＭＡＬに切り替えてください。

# オリジナルモードのSAVE/LOAD

SAVEの仕方

1　メモリーカードをメモリーカード差込口（以下スロット）1（2）に差してください。
2　OPTIONのGAME MODEで、ORIGINAL MODEを選択してください。
3　セレクト画面で1Pを選択してください。
4　問題作成画面でSAVEを選択し、○ボタンを押すと、次のような画面表示が表れます。

SAVE ?
SLOT 1
SLOT 2
EXIT

5　メモリーカードを差してあるスロットを方向キーで選択し、○ボタンを押します。
6　メモリーカードを差していないスロットを選択すると、次のメッセージが表示されます。

メモリーカードの準備ができていません。メモリーカードの状態を確認してやり直してください。

7　メモリーカードの空きブロックが足りない場合、次のメッセージが表示されます。
問題をSAVEするためには8ブロックの空きが必要です。

メモリーカードに空きがありません。
他のメモリーカードを使用するか内容を消してやり直してください。

8　データのSAVE中はプログレス（進行）バーが表示されます。バーが消えるとSAVEは完了です。

9　未フォーマット（初期化）のメモリーカードをスロット1（2）に差してSAVEしようとすると、
次のような画面表示が表れます。例はスロット1にメモリーカードを差している場合です。

このメモリーカードはフォーマットされていません。
SLOT 1のメモリーカードをフォーマットしますか？　YES　NO

10　YESを選択すると、メモリーカードがフォーマットされ、データをSAVEできるようになります。

すでに問題のデータがメモリーカードにSAVEされている状態で、さらにSAVEを行おうとすると
確認メニューに上書きの注意が表示されます。上書きしてよい場合のみYESを選択してください。

---

## LOADの仕方

1　問題作成画面でLOADを選択し、○ボタンを押すと、次のような画面表示が表れます。

LOAD ?
SLOT 1
SLOT 2
EXIT

2　メモリーカードを差してあるスロットを方向キーで選択し、○ボタンを押します。
3　メモリーカードを差していないスロットを選択すると、次のメッセージが表示されます。

メモリーカードの準備ができていません。
メモリーカードの状態を確認してやり直してください。

4　I.Qの問題がSAVEされていないメモリーカードからデータをLOADしようとすると、
次のメッセージが表示されます。

問題のデータがありません。メモリーカードの内容を確認してやり直してください。

5　データのLOAD中はプログレス（進行）バーが表示されます。バーが消えるとLOADは完了です。



注意：データのSAVEやLOAD中にメモリーカードの抜き差しを絶対に行わないでください。
データを壊してしまう恐れがあります。

# スタッフ

| | | |
|---|---|---|
| CONCEPT | 佐藤雅彦 | MASAHIKO SATO |
| PLANNER | 佐藤雅彦 | MASAHIKO SATO |
| | 中村至男 | NORIO NAKAMURA |
| | 内野真澄 | MASUMI UCHINO |
| PROGRAM | 渡辺幸生 | YUKIO WATANABE |
| GRAPHIC | 岡本晃靖 | KOSEI OKAMOTO |
| MANAGER | 河上彰 | AKIRA KAWAKAMI |
| ART DIRECTOR | 中村至男 | NORIO NAKAMURA |
| MUSIC | 服部隆之 | TAKAYUKI HATTORI |
| MUSIC PRODUCER | 清水彰彦 | AKIHIKO SHIMIZU |
| MUSICIAN COORDINATOR | 荒木浩三 | KOUZO ARAKI |
| VOICE | ロバート スペンサー | ROBERT SPENCER |
| | バリー ジャーディ | BARRY GJERDE |
| | アリソン レスター | ALISON LESTER |
| | 中田譲治 | JOHJI NAKATA |
| SOUND PRODUCER | 藤澤孝史 | TAKAFUMI FUJISAWA |
| SOUND EFFECT | 堀江由朗 | YOSHIROU HORIE |

| | | |
|---|---|---|
| MOVIE | 平松修治 | SHUJI HIRAMATSU |
| | 石橋伸秀 | NOBUHIDE ISHIBASHI |
| | 岸本好子 | YOSHIKO KISHIMOTO |
| | 神戸登美 | TOMI KANBE |
| DEBUG TEAM | 小池暁 | AKIRA KOIKE |
| | 美川一成 | KAZUNARI MIKAWA |
| | 山田雅一 | MASAKAZU YAMADA |
| | 大窪恵美 | MEGUMI OHKUBO |
| | 東嶋一明 | KAZUAKI HIGASHIZIMA |
| PROMOTION | 佐伯雅司 | MASATSUKA SAEKI |
| | 松田裕 | HIROSHI MATSUDA |
| | 細谷恵 | MEGUMI HOSOYA |
| SUPERVISOR | 宮田敏幸 | TOSHIYUKI MIYATA |
| | 長崎行男 | YUKIO NAGASAKI |
| DIRECTOR | 澤口健二 | KENJI SAWAGUCHI |
| PRODUCER | 山元哲治 | TETSUJI YAMAMOTO |
| EXECTIVE PRODUCER | 佐藤明 | AKIRA SATO |



制作協力：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント AD制作部 | パッケージ：AD.D 中村至男 D.大田幸代(ビショップ)

▼The project was organized on A

A

Masahi

Produ

®igidity

TO

Sle

Sony Comput er

Sony Music En ter

Ar

SCPS 10029

ril 9th,1995

ko Sato

ction

cs

py

ntertainment Inc.

ainment(Japan)Inc.

evelopment

G-Artists

I.Q

Intelligent Qube

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 10029

# Notice